

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

## Video-Thema – Manuskript & Glossar

### EIN MUSEUM FÜR COMPUTERSPIELE

In Berlin gibt es ein Museum für Computerspiele. Es zeigt die Entwicklung der Spiele und ihrer Technik in den vergangenen Jahrzehnten. Die Besucher des Museums dürfen nicht nur gucken, sondern auch mitmachen: Viele der alten Spiele können sogar nur noch hier gespielt werden. Nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene sind interessiert.

### MANUSKRIFT ZUM VIDEO

SPRECHER:

Das Spiel "Pac Man" aus dem Jahr 1980 ... hier "Karate Champ" von 1984 ... "Super Mario Brothers" von 1988 ... oder "Street Fighters" von 1991. Diese Computerspiele sind keine Picassos oder Van Goghs – und trotzdem wurde ihnen ein Museum **gewidmet**.

ANDREAS LANGE (Kurator Computerspielemuseum):

Computerspiele sind Kultur, und sie sind eine der interessantesten kulturellen **Erscheinungen** unserer Zeit. Seitdem es Computer gibt, gibt es Computerspiele. Sie sind sehr eng verbunden gewesen mit der Erfindung der Computer und sind für uns alle im Prinzip der erste Kontakt mit dieser so zentralen **Technologie**. Als kleine Kinder fängt man eben spielend an. Insofern **prägen** Computerspiele unsere Zeit und unsere **Wahrnehmung** der **digitalen Medien**. Und sie fordern uns zur **Teilhabe** auf, zum Mitmachen."

SPRECHER:

Andreas Lange ist **Kurator** des Computerspielemuseums in Berlin. Weltweit gibt es zehn Museen dieser Art. Die **Sammlung** in der deutschen Hauptstadt gilt als die größte in Europa. Vieles überrascht – wie der **Nachbau** der ersten elektronischen **Rechenmaschine**, die in Deutschland **zum Einsatz kam** und für das Spiel "Nimrod" der britischen Firma Ferranti genutzt wurde. Auf der Berliner Industrieausstellung 1951 **faszinierte** das sogenannte "Elektronengehirn" schon den damaligen Wirtschaftsminister Ludwig Erhard.

ANDREAS LANGE:

Das zeigt einfach, dass also von Anfang an Computer und Spiel doch sehr eng miteinander verbunden waren, aber natürlich auch ein bisschen diese **mythologische Aufladung**: Elektronengehirn, ein Computer, gegen den man spielt und meistens verliert, wenn man die **Tricks** nicht kennt.

SPRECHER:

Und die Tricks werden immer **ausgefeilter**. Das Museum zeigt die Entwicklung der Spiele und ihrer Technik in den vergangenen Jahrzehnten.

**Ihr Deutsch ist unser Auftrag!**

DW-WORLD.DE/deutschaktuell

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

## Video-Thema – Manuskript & Glossar

ANDREAS LANGE:

Natürlich hat sich die Computertechnik vor allen Dingen entwickelt. Und nehmen wir mal das **Adventure**-Spiel, das **Adventure-Genre** – das war am Anfang nur Text. Man hat das gelesen wie ein Buch und man musste die **Eingaben** tippen wie einen Text. Und dann kamen natürlich die ersten **Grafiken** dazu, und dann hat man zum Schluss nur noch quasi auch in **3-D**-Welten sich dann bewegt. Das ist so der **aktuelle Stand**.

SPRECHER:

Das Museum lädt zum Mitmachen ein. Viele der alten Spiele können nur noch hier gespielt werden. 90 000 Besucher werden im ersten Jahr erwartet.

MANN 1:

Hier gefällt mir besonders gut, dass man endlich mal so 'nen richtigen **historischen Überblick** hat über so ein Medium, was man ja eigentlich mehr als Freizeitbeschäftigung benutzt.

MANN 2:

Man fühlt sich sozusagen auch **akzeptiert** – dass Computerspiele nicht mehr, wie in den Medien oft dargestellt, so einen **negativen Touch haben** und inzwischen auch **zur Historie geworden** sind.

SPRECHER:

Um ein Computerspiel überhaupt spielen zu können, benötigt man **Hardware**, also Computer oder **Konsolen**. Viele der hier ausgestellten sind inzwischen schon **Klassiker des Produktdesigns**. Auch die erste Spielekonsole der Welt von 1968 ist hier zu bestaunen. Die "Brown Box" **ebnete den Weg** für das Spiel im eigenen Heim – erfunden vom **gebürtigen Deutschen** Ralph Baer, der in den USA etliche **Spielepatente** anmeldete.

ANDREAS LANGE:

Es ist gleich eine Industrie entstanden. Völlig neue Industrie und – ja, die Kinder wie aber auch die Erwachsenen – das kann man auch ganz schön sehen, dass es eigentlich gar nicht als Kinderspiel unbedingt **eingestiegen** ist, sondern man hat dann in den **Handbüchern**, in den Werbeprospekten oft dann auch noch Erwachsene sitzen, die eben dann sich auch ein Gläschen Sekt in dem Prospekt zu eben ihrem Video- und **Telespielabend** aufmachen.

SPRECHER:

In West-Deutschland wurden Computerspiele schnell **Allgemeingut** und **fester Bestandteil** der Unterhaltung. Man widmete dem neuen Medium sogar ganze Fernsehshows, wie hier die Show "Telespiele" aus dem Jahre 1977. Dagegen war das Computerspiel in der **ehemaligen DDR Staatsangelegenheit** und streng **reglementiert**. Poly-Play: der einzige Spieleautomat der DDR. Er wurde nur an **regimetreue Gemeinschaftseinrichtungen** abgegeben.

**Ihr Deutsch ist unser Auftrag!**

DW-WORLD.DE/deutschaktuell

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

## Video-Thema – Manuskript & Glossar

ANDREAS LANGE:

Im Osten war es ja so, dass durch das **CoCom-Embargo** keine Computertechnologie in den **Ostblock** geliefert werden konnte, d. h., die mussten sehr viel selber entwickeln und hatten insofern Interesse, sehr früh Kinder für den Computer zu **begeistern**, und haben dafür natürlich Computerspiele dafür eingesetzt, um frühzeitig **Talente** auch zu entdecken.

SPRECHER:

Und noch eine Entdeckung kann man beim Computerspiel machen – man muss nur ganz genau hinhören.

ANDREAS LANGE:

Die **Sounds** in Computerspielen sind ja quasi die erste Form von digitaler Musik. Und es gibt da enge Verbindungen hin zu **Techno** und zur elektronischen **Musikszene**. Viele der **Protagonisten** der heutigen Technoszene sind natürlich mit den Geräten auch aufgewachsen und haben eine ganz direkte und enge Beziehung zu auch den Sounds und den Geräten.

SPRECHER:

Computerspiele sind zwar immer noch keine Picassos und Van Goghs. Aber bei ihrem Einfluss auf die heutige Zeit sind sie ganz sicher **ausstellungswürdig**.

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

## Video-Thema – Manuskript & Glossar

### GLOSSAR

**etwas wird jemandem gewidmet** – hier: etwas wird speziell für eine Sache/jemanden gemacht

**Erscheinung, die** – hier: das Phänomen; etwas, das das Leben in einer bestimmten Zeit besonders beeinflusst

**Technologie, die** – die Technik

**etwas prägen** – etwas beeinflussen

**Wahrnehmung, die** – die Art, wie man etwas sieht; das Erkennen mit den Sinnen

**digitale Medien, die** (Plural) – technische Geräte wie Computer oder Digitaltelefon

**Teilhabe, die** – die Tatsache, dass man dazugehört

**Kurator/in, der/die** – der/die Verantwortliche; der/die Leiter/in

**Sammlung, die** – hier: die Ausstellung

**Nachbau, der** – ein Gegenstand, der so aussehen soll wie das Original

**Rechenmaschine, die** – Maschine, mit der man mathematische Aufgaben lösen kann

**etwas kommt zum Einsatz** – etwas wird benutzt

**etwas fasziniert jemanden** – etwas hat eine besondere Wirkung auf jemanden

**mythologische Aufladung, die** – das geheimnisvolle, spannende Gefühl, das durch etwas vermittelt wird

**Trick, der** – hier: die schlaue Lösung; ein bestimmter Lösungsweg, der nicht sofort zu erkennen ist

**ausgefeilt** – schlau; durchdacht

**Adventure, das** (aus dem Englischen) – das Abenteuer; das spannende Erlebnis

**Genre, das** (aus dem Französischen) – eine bestimmte Art von etwas (besonders Kunstwerke)

**Ihr Deutsch ist unser Auftrag!**

DW-WORLD.DE/deutschaktuell

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

## Video-Thema – Manuskript & Glossar

**Eingabe, die** – hier: der Befehl/die Mitteilung an den Computer

**Grafik, die** – hier: ein Bild, das am Computer gemacht und betrachtet wird

**3-D** – Abkürzung für: dreidimensional; räumlich

**aktuelle Stand, der** – die Situation von heute

**historische Überblick, der** – die Übersicht über die geschichtliche Entwicklung

**etwas akzeptieren** – etwas als etwas "Normales" sehen; mit etwas einverstanden sein

**einen negativen Touch haben** (aus dem Englischen) – umgangssprachlich: als etwas Schlechtes gesehen werden

**zur Historie werden** – auch nach langer Zeit noch sehr bekannt sein

**Hardware, die** (aus dem Englischen) – die Geräte, aus denen ein Computer besteht

**Konsole, die** – hier: ein Gerät, mit dem man Computerspiele spielt

**Klassiker, der** – etwas, das auch nach langer Zeit noch bekannt und beliebt ist

**Produktdesign, das** (aus dem Englischen) – das Aussehen eines Produkts

**den Weg ebnen** – den Weg freimachen; etwas ermöglichen

**gebürtige Deutsche, der/die** – die in Deutschland geborene Person

**Patent, das** – das Schützen einer Erfindung durch Anmeldung in einer offiziellen, staatlichen Liste

**einsteigen** – hier: anfangen, beginnen

**Handbuch, das** – ein Buch, in dem Informationen zu einem bestimmten Thema zusammengefasst sind

**Telespiel, das** – altes Wort für: das Spiel, das man über einen Fernseher spielt

**Allgemeingut, das** – ein fester Teil einer Gesellschaft

**DDR, die** – Abkürzung für: Deutsche Demokratische Republik (1949-1990)

**Ihr Deutsch ist unser Auftrag!**

DW-WORLD.DE/deutschaktuell

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

## Video-Thema – Manuskript & Glossar

**Staatsangelegenheit, die** – etwas, über das der Staat bestimmt

**etwas reglementieren** – etwas stark regeln

**Regimetreue, die** – die absolute Treue/Loyalität zur Regierung

**Gemeinschaftseinrichtung, die** – eine öffentliche Institution, die von allen genutzt werden kann

**CoCom-Embargo, das** – das Abkommen westlicher Länder, nach dem die Staaten des Ostblocks keinen Zugang zu Kriegsmaterialien und modernen Technologien bekommen durften (1949 – 1994)

**Ostblock, der** – die frühere Sowjetunion und die von ihr abhängigen Staaten Osteuropas

**jemanden für etwas begeistern** – jemanden für etwas interessieren und ihm großen Spaß machen

**Talent, das** – die besondere Fähigkeit

**Sound, der** (aus dem Englischen) – der Ton; hier: die Musik

**Techno, der** – eine Stilrichtung der elektronischen Musik

**Szene, die** – hier: ein bestimmter Bereich des kulturellen Lebens

**Protagonist/in, der/die** – hier: die bekannte Person

**ausstellungswürdig** – so, dass etwas es wert ist, in einer Ausstellung gezeigt zu werden